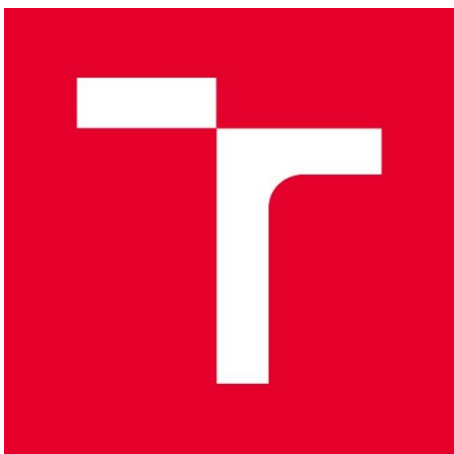


# **DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE**



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ**

FACULTY OF FINE ARTS

**ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ 2**

SCULPTURE STUDIO 2

**TRANSPARENTNOST HLASU A SVĚTLA**

TRANSPARENCY OF VOICE AND LIGHT

# **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

DIPLOMA THESIS

## **AUTOR PRÁCE**

AUTHOR

BcA. Adam Hejduk

## **VEDOUCÍ PRÁCE**

SUPERVISOR

prof. akad. soch. Jan Ambrůz

BRNO 2021

## **OBSAH DOKUMENTACE:**

<b>TEXTOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 5–14</b>
<b>OBRAZOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 15–25</b>

## TEXTOVÁ ČÁST

### Úvod

Obsahem diplomové práce je série fiktivních audiovizuálních příběhů, inspirovaných noční realitou ulic, v kombinaci s osobním pohledem a dojmem situovaným do role pozorovatele. Příběhy jsou vytvářeny z velkého množství nasbíraného audio a video materiálu. Záznamy jsou postprodukčně spojeny, čímž vykreslují obraz stvořený mou představivostí ze směsice dojmů vzniklých v návaznosti na pozorovanou všední realitu, která se v mém hledí stává spektáklem.

Záměrem je převyprávění příběhu mé vlastní zkušenosti v roli voyeurů. Práce nemá nabízet jakékoliv obecné východisko výrazových prvků nebo zatížených témat, která se v práci objevují, jako je voyeurství, získávání osobních dat a jejich kompromitace nebo jakékoliv z témat, která se řeší v příbězích. Dílo se témat jen dotýká, pracuje s tím, co je k dispozici, a propojuje jednotlivé prvky dohromady. Představuje možný princip přenášení informací mezi lidmi, převyprávění zažité i nezažité zkušenosti a její výsledné podoby, která se často liší od reality.

Práce a její produkce v sobě zahrnuje několik hlavních aspektů, které ovlivnily proces a směr tvorby. Jedním ze základních prvků se stal aspekt voyeurství, který do procesu vnáší napětí, jak v mém osobním prožitku, kdy se sám ocitám v roli voyeurů, který někoho tajně sleduje a také nahrává, tak i jako prvek k obohacení atmosféry finálních video příběhů. Dalším aspektem určujícím směr je práce s osobními příběhy jako s daty a jejich následná přestavba. Tento proces je obzvláště zásadní pro výslednou práci, protože při něm dochází ke značné manipulaci s kontextem a obsahem reálných záznamů. Zkompromitování s sebou přináší příležitost k tvorbě fiktivních scénářů, které ale mají jasně dané základy a spektrum prvků, které lze využít, či zneužít. Jsou zde tedy stanoveny hranice, co lze použít a na co dále navazovat, jelikož daný záznam sám naznačuje následné kroky procesu. Podobný přístup k tvorbě se dobře prezentuje na sochařských praktikách, kde úvodním tématem je konkrétní materiál a práce je jím následně ohraničena. V duchu tohoto procesu funguje i ateliér Sochařství 2, ve kterém studuji, což je jedním z důvodů, proč na tento element dávám důraz i při tvorbě diplomové práce: je mi velice blízký a znatelný i v mých předešlých pracích. Posledním hlavním znakem je aspekt skla, tedy snímané okno a rozhovor za ním. Sklo svou

vizuální stránkou reprezentuje transparentnost a viditelnost a výstavnost objektů „ukrytých“ v něm. Snímaná okna sama vytváří jasné ohraničení prostřednictvím svého rámu, jakožto obrazovky, která nám poskytuje ojedinělý pohled do určitého světa, který jsme zároveň schopni vnímat jen skrze tento typ vhledu.<sup>1</sup> Zmanipulované příběhy a jejich výsledná atmosféra jsou ovlivněny souborem oblíbených povídek Alfreda Hitchcocka<sup>2</sup>, ze kterých on sám čerpal při tvorbě svých filmů. Finální videa disponují odkazem na Hitchcocka samotného a jeho film *Rear Window*<sup>3</sup>, který je i svým tématem velice blízký mému postupu při tvorbě diplomové práce.

## Motivace

Primární téma práce se odehrává okolo fascinace okny v jejich různých podobách. Na úplném počátku pro mne pozorování oken znamenalo jakousi paměťovou schránku, která pod rouškou tmy ukazovala své světelné zbarvení vznikající díky reflexi objektů v daném okně/domácnosti. Z tohoto pozorování vznikaly barevné fotografie s dlouhou závěrkou, aby se docílilo přexponování barev, které se zobrazovaly v ohraničených obdélnících, ve výsledku připomínajících Mondrianovy obrazy.

Po těchto zkušenostech se má fascinace okny přenesla do situací spojených s jízdou vlakem. Zejména se jednalo o jízdu ve vlakovém kupé a natáčení v něm. Nejzajímavější momenty vznikaly díky reflexi skla a střídající se intenzitě světla, která rozehrávala hru odrazů.

V jednom momentu jste pozorovali ubíhající krajinu, která se vzápětí smrštila do kupé, kde se všechny postavy slily do jedné. Po zkoumání těchto videí se můj zájem přesunul k audio stránce videa, kdy je na několika nahrávkách zaznamenán tichý rozhovor spolucestujících o různých tématech. Pro silně znějící jízdu vlaku a diskrétní tichost rozhovoru se nikdy nedalo přesně říci, čeho se rozhovor týká, a tak se přidaly domněnky plynoucí z atmosféry nahraného video záznamu, které dotvářely celistvý příběh o někom neznámém. Tehdy se má pozornost vydala jiným směrem a to, co pro mne bylo primární fascinací, přešlo do pozadí jako sekundární vlivy dotvářející atmosféru videa. Jeden záznam se v množství nasbíraného materiálu jevil velice matoucím dojmem. Jelikož jsme v kupé byli jen tři a já cestoval sám,

---

<sup>1</sup>Lev MANOVICH, „Film“, in: *Jazyk nových médií*, Praha: Karolinum 2018, s. 116.

<sup>2</sup>Alfred HITCHCOCK, *Má oblíbená strašidla*, Ostrava: ABR 1995.

Alfred HITCHCOCK, *Strašidla na dobrou noc*, Ostrava: ABR 1995.

Alfred HITCHCOCK, *Strašidla nejstrašnější*, Ostrava: ABR 1995.

Alfred HITCHCOCK, *Ještě jednou strašidla*, Ostrava: ABR 1995.

<sup>3</sup>*Rear Window* [film]. Režie Alfred HITCHCOCK. USA: 1954.

slyšel jsem celý rozhovor a díky pronikavému mužskému hlasu jsem registroval příběh týkající se banální věci. Nahrané video nicméně působilo naprosto jinak, jelikož mluvené slovo často přehlušila jízda vlaku, kontext se ztrácel a kvůli jisté gestikulaci a zastřenému hlasu muže si výsledný dojem pohrával s myšlenkou na problematickou situaci. V tomto bodě začalo vznikat téma mé diplomové práce. Jeho základem se stává napodobení situace, kdy sedíte například u stolu v kavárně nebo v kupé vlaku a náhodně slyšíte rozhovor, který probíhá opodál. Stáváte se nezáměrně svědkem příběhu, na který si utvoříte zcela subjektivní názor, jelikož neznáte celé pozadí příběhu.

Považuji za vhodné zmínit, že polovina shromažďování záznamů probíhala za covidového lockdownu – tímto nechci klást na danou situaci velký důraz, nicméně ji nechci zamlčet. Tato specifická okolnost zanechala určitou stopu na postupu práce: při nahrávání vznikalo ještě větší napětí při narušení soukromí sledovaných bytů, jelikož byl zákaz večerního vycházení a lidem byla v jistém slova smyslu odebrána svoboda, tedy vznikl dojem, že vše je více sledované a kontrolované.

## **Popis díla**

### **Praxe a cíle**

Průběh tvorby v praxi probíhá pochůzkami po večerních ulicích Brna se směrovým mikrofonem Sennheiser MKH 60 a audio rekordérem Zoom H6. Na počátku je určena vhodná lokalita a poté se chodí po ulicích a poslouchá. Jakmile je nalezeno pootevřené okno, kde probíhá debata, započne voyeurské sledování: já osobně nahrávám audio složku rozhovoru a stávám se narušitelem soukromí. U činu se nechávám spolupracovníkem nahrávat na mobilní zařízení. Spolupracovníci se během pochůzek mění a s nimi také jejich mobilní zařízení, na která je nahráván video záznam. Každý ze spolupracovníků má ode mne totožné instrukce, a to, že se má sám chovat jako voyeur, který sleduje nahrávané okno, jeho okolí, ale zároveň i mě samotného. Zde vzniká paradoxní situace, kde se voyeur sám stává sledovaným, čímž je do práce vnášeno další napětí. Podobnou situaci či princip můžeme vidět ve filmu *The Conversation*<sup>4</sup> od Francise Forda Coppola, kdy je hlavní postava, Harry Caul, expert na bezpečnost a dohled, najat na sledování určité osoby. K závěru filmu zjišťujeme, že Harry Caul je sám sledován a celá situace ve filmu tak dosahuje mysteriózní pointy.

---

<sup>4</sup>*The Conversation* [film]. Režie Francis FORD COPPOLA. USA: 1974.

V díle jsem se rozhodl pro určení jistých pravidel, která vymezují použitou techniku při nahrávání. Mikrofon a audio rekordér je neměnný, nicméně mobilní zařízení je podle potřeb zaměnitelné, tak jako spolupracovník. V projektu se nezabývám kvalitou videa, primární složkou je formát videa, který pochází z mobilního zařízení. Mým záměrem bylo, aby výsledná videa disponovala vizuálními prvky videí vyskytujících se na sociálních sítích, jako je Instagram nebo TikTok. Na těchto platformách můžeme zachytit velice krátká videa podobající se filmovým shotům. Témata videí jsou různá, od fiktivních příběhů až po inscenované grotesky. V širokém spektru tohoto sociálního fenoménu můžeme pozorovat i videa, která tajně zachycují samotné aktéry, kteří se zrovna natáčejí na danou platformu. U tzv. tiktokera nebo influencera nabízejícího spektakl pod svou režii tedy dochází k přechodu z role subjektu do role objektu. Ve vzniklé situaci se mění pozice hledí, která přetváří konečný dojem z nahrávané akce. Vznikají tak dva druhy videa: na jednom z nich tiktoker nahraje inscenovaný vtip podle daného scénáře, který zapadá do produktů typických pro populární/masové kultury. Druhé video nám přináší reálnější pohled na danou situaci a rozbíjí promyšlenou režii. Následně se komický prvek přenesení do jiné roviny, která zobrazuje zesměšňující náhled na průběh původního nahrávání videa.

### Video formát

Na formát videa z mobilního zařízení je navázána, mimo jiné, konotace příležitosti nahrát kompromitující, nečekanou nebo svým způsobem neopakovatelnou situaci. Příkladem toho mohou být fail compilations, kde je smyslem videa zdokumentovat fyzickou nehodu/neštěstí člověka. S tímto formátem ve svém tématu pracuji účelově, protože mi jde o nápodobu autentičnosti.

Použití mobilního formátu vztahuji také k návaznosti na formát příběhů odehrávajících se za oknem – shledávám vizuální podobnost v samotném tvaru okna a orámování obrazovky mobilního zařízení. S videomateriálem je zacházeno jako se segmenty okna. Videa jsou rozfázována vedle sebe do podoby triptychu, obrazový příběh je segmentován a skládá se z mnoha záběrů poskládaných do sebe. Sekvence videa má napodobovat lineární kontinuitu, která je ovšem narušena rytmickým střihem, čímž vyvolává jisté zneklidnění, aby došlo k přehlacení diváka obrazy a příběhu byla dodána akce. Celá obrazová sekvence se řídí délkou audio stopy, zároveň i střih je vytvořen rytmicky podle hudby a zvuků audio stopáže. Proto se kameraman a mobilní zařízení může v rámci jednoho videa měnit – vše vizuální se podřizuje



zvuku, a tak video funguje jako sekundární, ale stále neoddělitelný prvek díla.

Tímto způsobem obracím klasický postup při tvorbě videa, kde se audio stránka primárně řídí podle obrazu a jeho výsledného střihu. Z toho důvodu jasně přiznávám rytmiku obrazů, která je důrazem na audio v podobě přehlčení střihů. Video je oproti audio nedotčeno, co se týče vstupů do autentičnosti. S obrazem je manipulováno jen pomocí střihů. Jedinou vizuální manipulací je přítomnost titulků v některých videích, kdy nejen deklarují to, co je hlasem řečeno, ale také využívají občasné nesrozumitelnosti mluveného slova a rozvíjejí příběh do fiktivní polohy.

### Audio formát

Jak již bylo zmíněno, zvukový záznam se v této práci stal dominantou, dle které se vše řídí. Celková délka audio stopáže dodržuje vyjadřovací specifika výše uvedených příspěvků na sociálních sítích – neměla by tedy přesáhnout 60 vteřin na jednu video sekvenci. V audio složce práce se objevuje největší vstup fiktivních prvků, které rozbíjejí pomyslnou autentičnost. První manipulací je narušení kontinuity záznamu, kde dochází k naprostému rozkladu stopáže a z určitých vět a slov je utvořen scénář, který trvá například 30 vteřin z původních 20 minut originálního záznamu. Téma každého videa vzniká domýšlením možných alternativních průběhů daného rozhovoru. Používám situace kontrastní k realitě, nebo se snažím vyzdvihnout konkrétní větu, která může působit až pateticky. Dalším postupem je vytvoření dramatické situace z banálního faktu, který je při záznamu řečen. V množství záznamů se objevily hlasy z ostatních, nesledovaných oken – například je slyšet ženský zpěv, se kterým v daném záznamu pracuji a příběh na něj navazuje.

Vstup do stopáže pokračuje v postprodukční úpravě zvuků: často je použit ekvalizér pro zabarvení vybraného hlasu zapadajícího do fiktivního scénáře nebo transpozice, která mění oktávu hlasu či zvuku. Tímto způsobem se v praxi mění radostný výjev v hysterický řev. V záznamech je použito více audio efektů, jako je například echo, delay, reverb. K postprodukci audia je použit software Ableton.

Největším zásahem do záznamu je implantace zvuků doplňujících fiktivní příběh, tedy zvuků, které nebyly nahrané při sledování oken. Díky těmto implantovaným prvkům přetvářím zaznamenanou realitu. Jedná se převážně o jeden, nebo dva zvukové záznamy, které jsou

velice krátké, ale podtrhují scénářistickou fikci a dotvářejí mnou stanovený příběh: jako příklad mohu uvést implantovaný zvuk střelby nebo rozbití stolu, čímž se účastníci obyčejného večírku stanou svědky sebevraždy.

Jako zmanipulování videa vnímám i dotvoření celkové atmosféry pomocí hudby, která se objevuje na začátku a konci videí. Vložený hudební prvek pochází z nahrávek mých předcházejících prací, které se věnovaly netradičnímu postoji vůči sklu a jeho použití. Základem bylo použití floatové skleněné tabule jako rezonanční desky. Vybuzení rezonance probíhalo díky zapření muzikantských strun o hranu skla, kde struny fungovaly jako konstrukční prvek s ozvučnou vlastností. Použití nahrávek těchto objektů v předkládané diplomové práci pro mne má jasnou návaznost, jelikož i tento projekt se týkal kombinace skleněných tabulí se zvukem –stejně tak jako snímání zvuku vycházejícího z okna. Samotné zvuky zahrané na objekty jsou postprodukčně přetvořeny audio efekty nebo digitálními audio nástroji, jako je například LFO (low-frequency oscillator). Zmíněná postprodukce vznikala až v návaznosti na diplomovou práci.

#### Instalace a materiály

Pro instalaci jsem zvolil sklo jako primární materiál, který funguje jako projekční plocha pro videa. Na počátku byla jasná vidina zasazení tabulí skel do rámu, který bude imitovat kusy zdí natočených domů. Postup práce měl napodobovat výrobu divadelních kulis. Rámy neměly být hyperrealisticky vytvořené, chtěl jsem přiznanou imitaci, co působí jako maketa, abych podtrhl konečnou fikci příběhů. Vidina instalace byla velice obsáhlá, zahrnovala šest projektorů a šest skleněných objektů s rámy. Tato představa při zkouškách začala mizet, jelikož se dílo jevilo velice přehlcně a rámy začaly spadat do účelového designu. Tím jsem zjistil, že představa o scénografických obrazech v podobě skleněných tabulí zasazených do kulis se musí materiálně zúžit. Třeba až na samotnou hranici, kde zbývá jen nezbytné. Fyzický obsah instalace se zúžil na minimum, zmizely kulisy i velká členitost tabulových skel tvořících projekční plochy. Původně jsem zamýšlel použití jednoho projektoru na jednu video sekvenci, takže ve finální podobě mělo dílo obsahovat 5 až 6 projektorů. V souhrnu by šlo o 6 sekvencí videa se 6 skleněnými strukturami, z toho by na každou strukturu směřovala projekce. Při zkouškách došlo k přesvětlení prostoru a zničení atmosféry. Projekce s tabulovými skly měly představovat scénické obrazy vyprávějící atmosférický příběh, ale

výsledek se od původního záměru vzdálil a instalace připomínala spíše osvětlené skleněné totemy, bylo tedy nutné původní formu upravit.

Finální verze instalace se podřídila množství informačního obsahu audiovizuálních příběhů a očistila se od všeho nadbytečného. Byla vytvořena jednoduší skleněná struktura ze skelných tabulí, připomínající skleněný paraván. Přiléhající skla jsou v hranách bodově spojena UV lepidlem a díky napodobení struktury paravánu, kdy jsou plochy navzájem svírající ostré úhly spojené v pantech, si struktura vytváří sama o sobě podstavu, takže zde není za potřeby žádný rám. Tímto způsobem byl odstraněn vizuální šum původních zkoušek. Princip paravánu zároveň zapadá do tématu, jelikož jeho účelem je skrýt činnost probíhající za ním, jako je třeba převlékání osoby.

Na skleněných tabulích je nalepená folie, která snižuje transparentnost skla a vytváří tak skvělou projekční plochu. Princip folií na sklech umožňuje umístění projektoru za paraván, takže je schován a umožňuje divákovi celou strukturu projekce probádat i z blízka, jelikož nemůže vstoupit do paprsku projektoru a tím projekci stínit. Tento způsob umístění projektoru podtrhuje působení skleněné skulptury jako velkého displaye či samotných reálných oken, ze kterých vychází světlo. Struktura je vytvořena z 5 tabulových skel, velikost desek je totožná, 80 × 180 centimetrů. Video sekvencí je také 5 a jsou puštěné za sebou ve smyčce. Délka sekvencí je od 25 do 50 vteřin.

Instalace je ozvučena 2 repro boxy, které jsou také umístěny za skla. V audio postprodukci je využita práce s levou a pravou stranou kanálu, proto jsou zde dva boxy, aby bylo docíleno stereo reprodukce a v prostoru byl znát efekt přelívání zvuku z levé na pravou stranu.

#### Kontextualizace díla

Ve finální podobě videí se vyskytuje počítačová animace v podobě vytvořené masky, v rámci níž běží sestříhané záběry z Hitchcockova filmu *Rear window*, které navazují na téma.

Vizuální formou animace je tvar hashtagu a číslo sekvence. Prvek očíslování a hashtagu pro mne znamená potvrzení vizuálních prvků používaných na výše uvedených sociálních sítích.

Pro diplomovou práci je také vytvořen instagramový účet, kde jsou nahraná videa z diplomové práce. Samotná maska pro mne představuje okno počítačové grafiky, která se snaží o nápodobu reality či vytvoření iluze. V tomto případě v ní probíhá film, který je

nápodobou a iluzí. Tento filmový snímek představuje fragment masové a populární kultury z 20. století.<sup>5</sup>

Od počátku tvorby diplomové práce jsem věděl, že získaný materiál budu ve velké míře stříhat na jednotlivé segmenty, které projdou manipulací v podobě přeskupení, narušení kontinuity reálného záznamu, postprodukční efektovou úpravou. Zvolený způsob práce mi pomáhá docílit fiktivnosti v příbězích. Vycházím z toho, že film a jeho produkce je sám o sobě uměle vytvořenou realitou scénických obrazů, které napodobují lineární dění. Nicméně se jedná jen o vyjadřovací jazyk filmu, který se jen zdá býti něčím reálným, protože realitu operativně rozkouskovává a zobrazuje ji skrze kameru. Prezentace filmu nám může svým obdélníkovým ohraničením a líbivým námětem scénických obrazů připomínat malbu na plátně, kterou tvoří malíř. Zde je ale velký rozdíl mezi kameramanem a malířem, kteří využívají různé postupy práce. Malíř svou namalovanou scénou vytváří velice citlivou scénickou krajinu, která reprezentuje celistvou myšlenku ohraničenou v rámu. Zatímco postupem kameramana je operativní zákrok do reality, kterou se snaží popsat v obrovském množství jednotlivých obrazů zaměřených na detail skutečnosti.<sup>6</sup> Velké množství mého zásahu do materiálu je jenom přiznáním tohoto jevu, se kterým jsem se v mé práci sžil.

## **Závěr**

V diplomové práci jsem pracoval s informacemi a následným zacházením s nimi. Zpracování tématu záměrně postrádá jasně dané vyústění nebo explicitní tíživou message, kterou bych sděloval světu a doufal tak v jeho nápravu, jedná se spíše o souhrn mého chápání určitých výrazových forem, které mají úzkou návaznost na mé předešlé práce. Posun formálního uchopení díla a doplnění o médium videa mi otevírá možnost překročit setrvačnost témat, kterými jsem fascinován a se kterými pracuji, čímž je, doufám, posunuji dále, k širšímu spektru možného náhledu a interpretace.

Výsledkem je pro mě již od počátku zamýšlená scénografická instalace, uchováající v sobě tajemství a napětí. V procesu došlo k mnoha redukcím materiálu nebo kryptických metafor, které práci pouze zatěžovaly a odváděly pozornost do jiných kontextů. Zachované metafor, jako je podoba paravánu nebo oken a zvuků za ním, zastupují vizuální doklad o podpoře

---

<sup>5</sup> Lev MANOVICH, „Iluze“, in: *Jazyk nových médií*, Praha: Karolinum 2018, s. 207.

<sup>6</sup> Walter BENJAMIN, „Předmluva“ In: *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon 1979, s. 3233.

atmosféry. V díle jsem ponechal jedinou kryptickou metaforu, a to v podobě počítačové animace zobrazující hashtag a číslo sekvence, ve které běží film vyvolávající konotace výše uvedené.

Vývoj instalace a její finální podobu vnímám pozitivně, jelikož došlo k vytvoření nového způsobu tvorby a použití jiných kombinací výrazových prvků. Téma pro mne zůstává nadále otevřené a budu s ním dále pracovat. Vypracování diplomové práce pro mne bylo nádherným odlehčením mé autorské tvorby a jistým způsobem i meditativní performancí, jelikož jsem se nacházel v roli, která se v mém životě do té doby objevovala zcela náhodně a výjimečně a nyní měla možnost proniknout na povrch, vpíjet se do reality a přetavit se do nového inspiračního zdroje.

### **Bibliografické Zdroje:**

Lev MANOVICH *“Jazyk nových medií”*, Praha: Karolinum 2018.

Walter BENJAMIN, *„Dílo a jeho zdroj”*. Praha: Odeon 1979.

Alfred HITCHCOCK, *Má oblíbená strašidla*, Ostrava: ABR 1995.

Alfred HITCHCOCK, *Strašidla na dobrou noc*, Ostrava: ABR 1995.

Alfred HITCHCOCK, *Strašidla nejstrašnější*, Ostrava: ABR 1995.

Alfred HITCHCOCK, *Ještě jednou strašidla*, Ostrava: ABR 1995.

Jiří KOVANDA a Vít HAVRÁNEK. Jiří Kovanda: [2005-1976. Praha]: Tranzit, 2005, [124] s. : il. (některé barev.) ; 30 cm. ISBN 80-903452-2-0.

Herber MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura: výběr z díla*. Brno: Jota, 2000, 415 s. ISBN 80-7217-128-3.

Václav JANOŠČÍK, *Nová média: Od informatizace kultury k umělému realismu*. Acta Informatica Pragensia [online]. 2014, 3(3), 295-297 [cit. 2020-11-28]. ISSN 1805-4951. Dostupné z: doi:10.18267/j.aip.56

### **Filmové zdroje:**

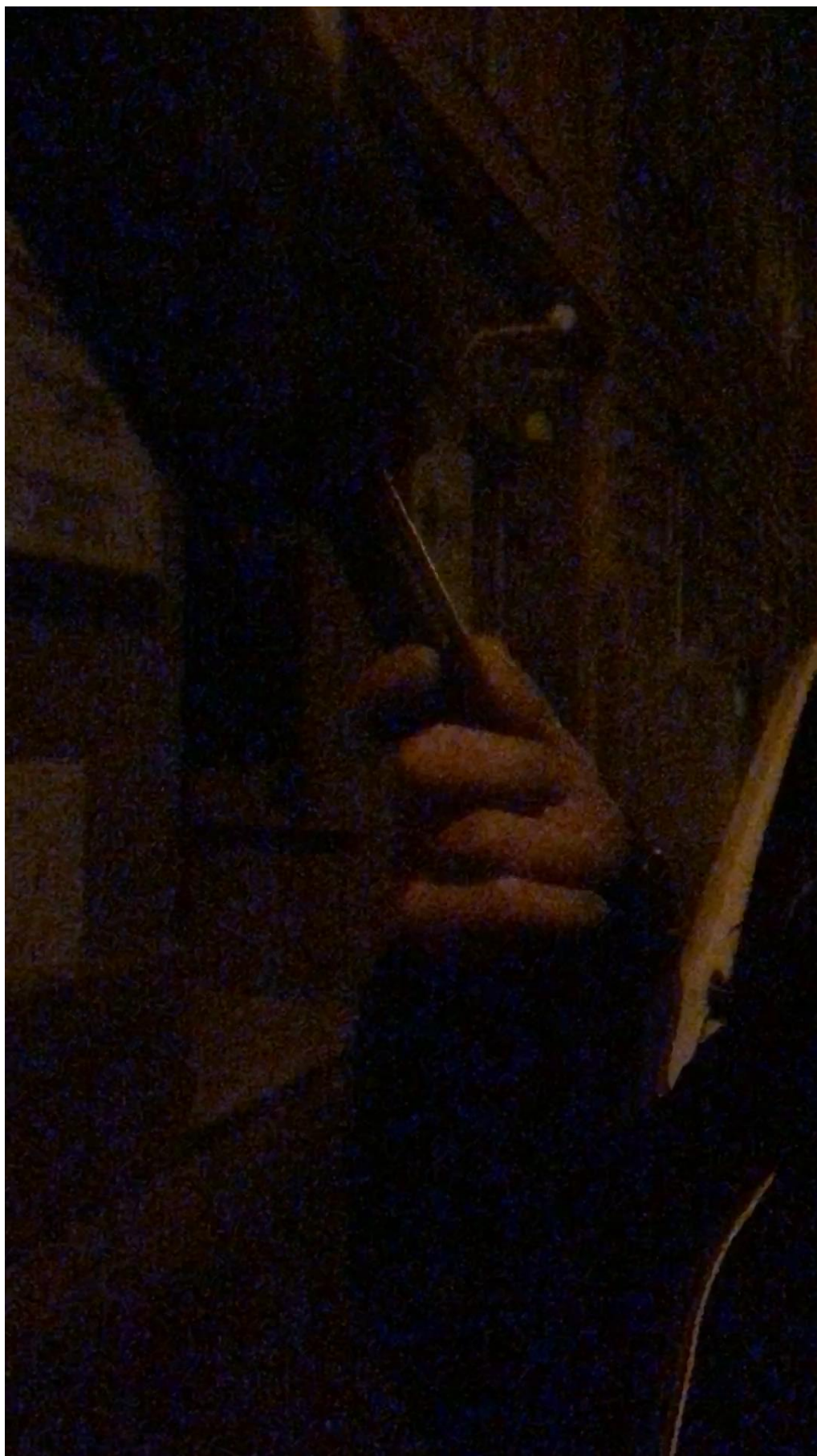
*The Conversation* [film]. Režie Francis FORD COPPOLA. USA: 1974.

*Rear Window* [film]. Režie Alfred HITCHCOCK. USA: 1954.

## OBRAZOVÁ ČÁST



Fotodokumentace z natáčení

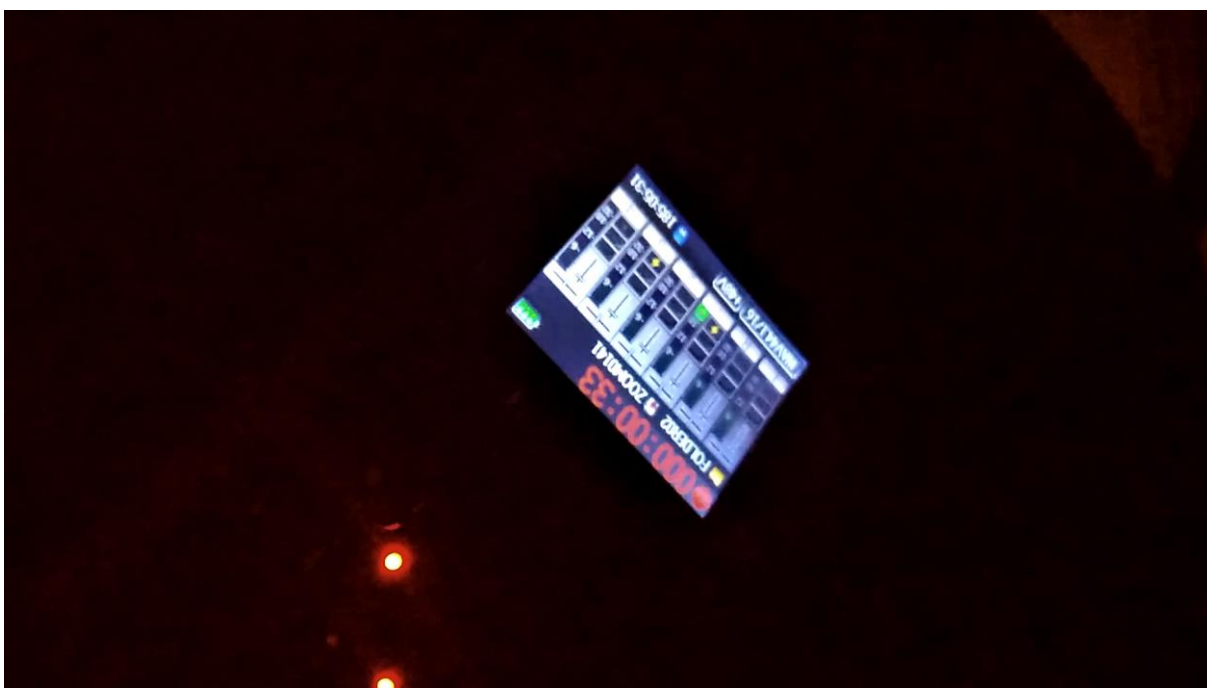


Fotodokumentace z natáčení





Fotodokumentace z natáčení



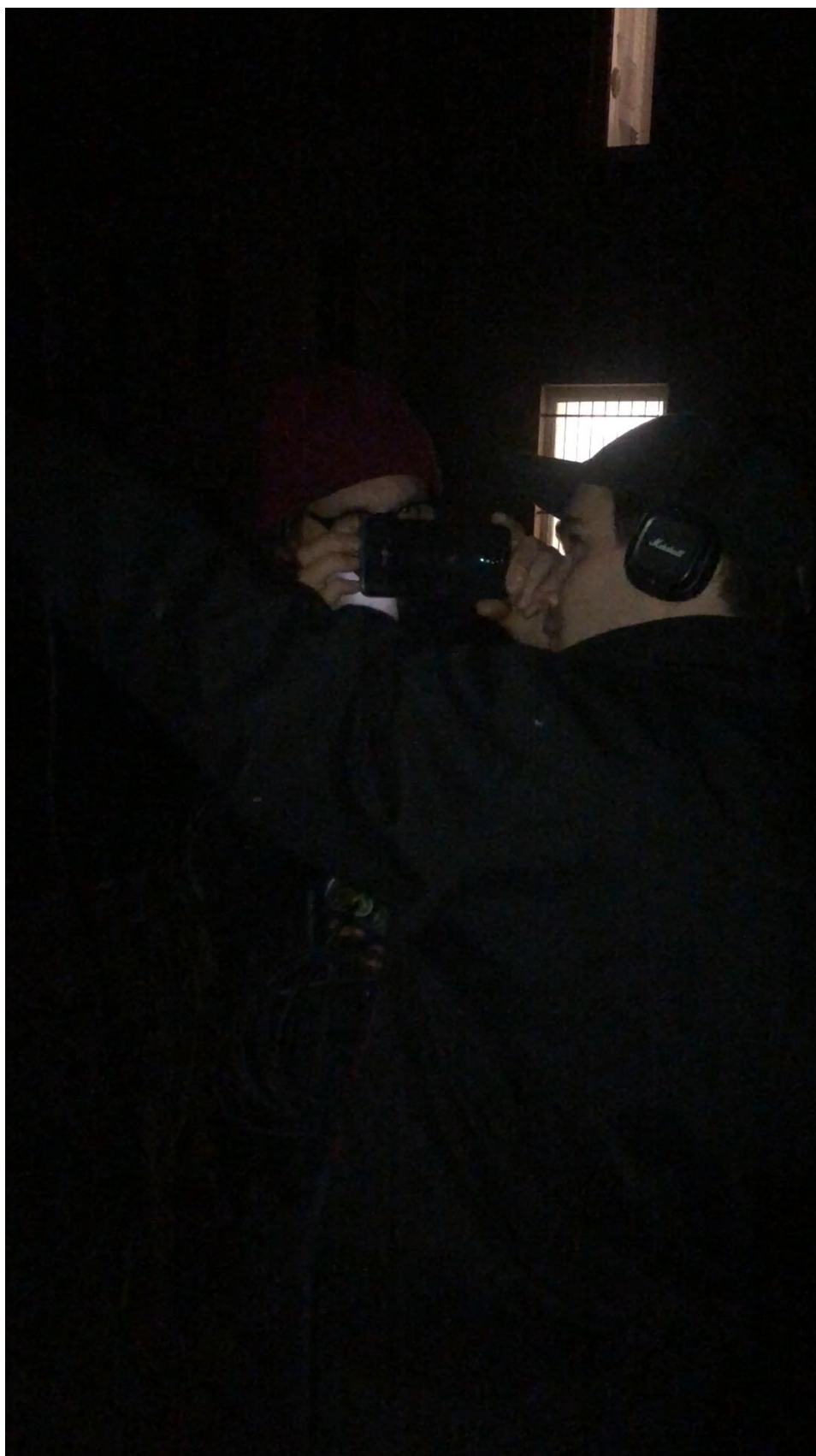
Fotodokumentace z natáčení



Fotodokumentace z natáčení



Fotodokumentace z natáčení

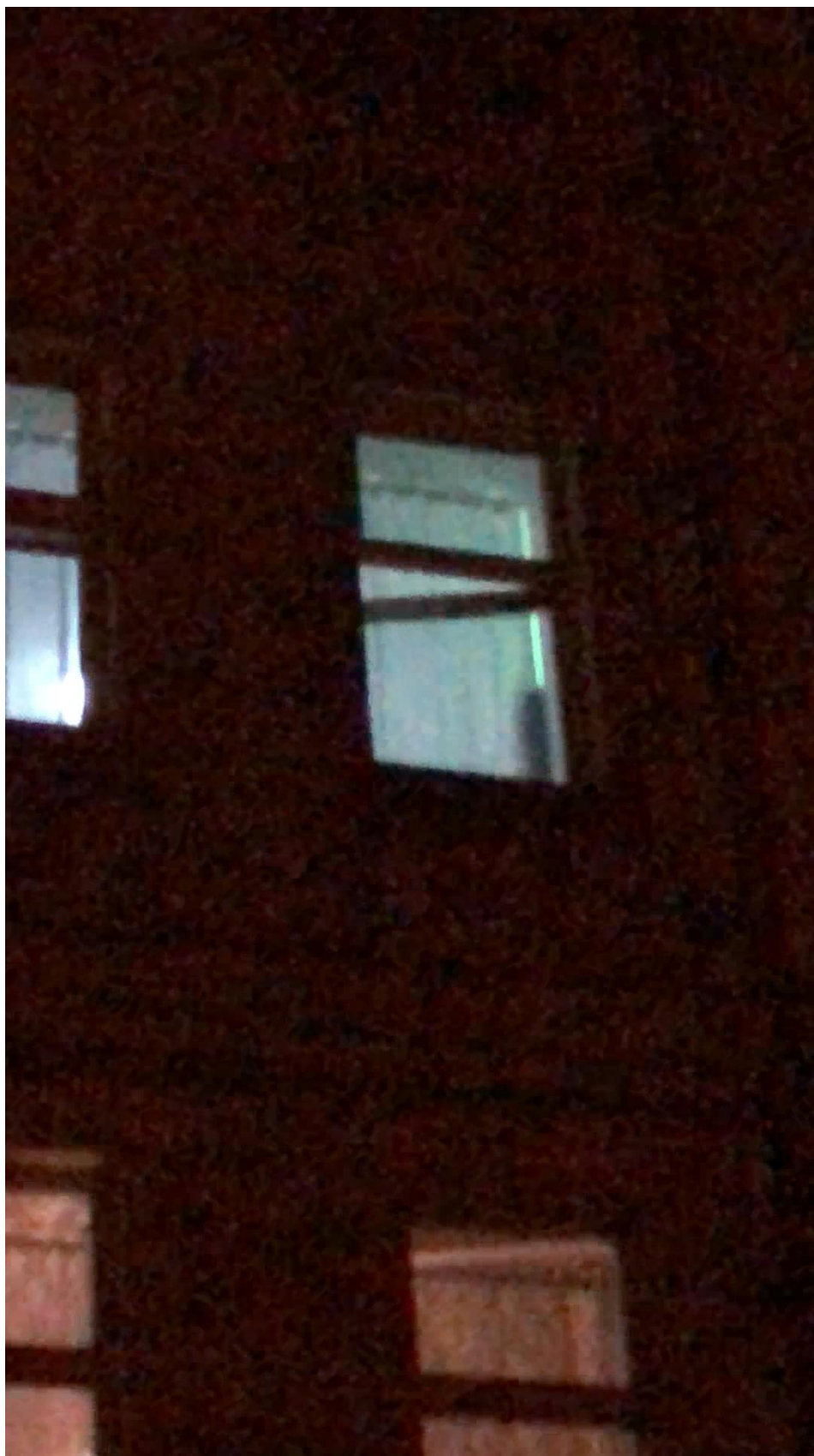


Fotodokumentace z natáčení





Fotodokumentace z natáčení



Fotodokumentace z natáčení

Fotodokumentace finální varianty  
instalace





